Licensed by Nintendo®
for play on the

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

MODE D'EMPLOI
INSTRUCTIEBOEKJE

NES-KF-FRA

KRUSTY'S FUN HOUSE

MATT GROENING

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

THIS GAME IS LICENSED BY NINTENDO® FOR PLAY ON THE

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Acclaim®
entertainment, inc.

AVERTISSEMENT RELATIF A L'EPILEPSIE

A LIRE ATTENTIVEMENT AVANT D' UTILISER VOTRE NES (SYSTEME DE JEU NINTENDO), VOTRE SUPER-NES (SUPER SYSTEME DE JEU NINTENDO) OU VOTRE SYSTEM GAME-BOY!

Une très faible partie de la population peut présenter des crises d' épilepsie en regardant certains types de flash lumineux dans les lumières ou les figures lumineuses fréquemment présentes dans notre environnement quotidien. Les crises peuvent être déclenchées chez ces personnes pendant qu'elles regardent certaines images télévisées ou certains jeux vidéo présentés sur les appareils NES, SUPER-NES, ou GAME BOY™. Les joueurs n'ayant pas eu de crise d' épilepsie ignoré. Veuillez consulter votre médecin avant de jouer à des jeux vidéo si vous présentez un état favorable à l'épilepsie. Consultez-le si vous ressentez l'un quelconque des symptômes suivants pendant que vous jouez aux jeux vidéo: troubles de la vision, mouvements musculaires saccadés, autres mouvements involontaires, perte de conscience de votre environnement, confusion mentale et/ou convulsions.

EPILEPSIE WAARSCHUWING

Lees dit voordat u uw NES, SUPER NES OF GAME BOY systeem gebruikt. Een klein gedeelte van de bevolking kan last krijgen van epileptische aanvallen als ze kijken naar bepaalde soorten knipperende lichten of lichtreclames, die overal om ons heen te zien zijn. Deze personen kunnen ook last van aanvallen krijgen als ze naar bepaalde televisiebeelden kijken, of bepaalde videospelletjes spelen. Dit geldt ook voor spelletjes die u speelt op het NES, de Super NES en het Game Boy™ systeem. Het is mogelijk dat sommige spelers die nog nooit last hadden van een epileptische aanval, er wel aanleg voor hebben. Raadpleeg uw huisarts als u aanleg heeft voor epileptische aanvallen, voordat u videospelletjes gaat spelen. Raadpleeg uw huisarts als u last krijgt van één van de volgende symptomen bij het spelen van videospelletjes: gezichtsproblemen, spierkrampen of andere dwangmatige bewegingen, oriëntatiestoornissen, mentale stoornissen en/of stuiptrekkingen.

PRECAUTIONS A PRENDRE :

1. Stocker ce jeu à l'abri de la chaleur et du froid. Ne pas le heurter ou le démonter
2. Eviter de toucher aux contacts électriques , les tenir à l'abri de la poussière et de l'humidité , qui sont susceptibles d'endommager votre jeu .
3. Ne pas nettoyer au pétrole , ni avac du diluant à peinture, de l'alcool ou autres solvants .

ATTENTION

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo et Acclaim Entertainment, Inc. ne seraient en aucun cas responsables des dommages causés par l'utilisation simultanée d'un téléviseur à rétroprojection avec la console NES. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

The Simpsons TM © 1993 de la Twentieth Century Fox Film Corporation. Tous droits réservés. Acclaim® est une marque déposée de la société Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 par la société Acclaim Entertainment, Inc. Tous droits réservés.

Caramba ! Krusty le Clown, le super-héros de Bart est vraiment très ennuyé. Les rats ont envahi sa Maison de la Joie. Faut -il dire "Sayonara, Krustyland" ? Certainement pas ! Bart et Homer ont en main les pièges à rats les plus sûrs qui aient jamais existé .... avez-vous jamais vu un rat qui a reçu une décharge de 20.000 volts ou bien qui éclate comme un ballon ?

ATTENTION, LES ENFANTS : N'essayez pas ces pièges à la maison. Nous ne recommandons pas de traiter avec cruauté des animaux réels, mais seulement leurs images dans un dessin animé .

Tout ce que Krusty doit faire est de conduire les rats jusqu'aux pièges en déplaçant des blocs, en assemblant des tuyaux, en découvrant des passages secrets, en démolissant des murs et des planchers et , d'une manière générale, en ayant du bon temps .

En ce qui concerne les serpents gluants qui ondulent sur les planchers, les cochons roses ailés rebondissant dans les airs et les créatures étrangères qui tirent au laser, Krusty s'en moque bien en leur opposant un barrage de tartes renversées.

Jouez donc à ce jeu avant que les rongeurs aux dents de scie ne fassent tomber en ruine la peu solide Maison de la joie de Bart et avant que les créatures franchement bizarres n' anéantissent l'homme grâce auquel comique s'écrit avec un "K".

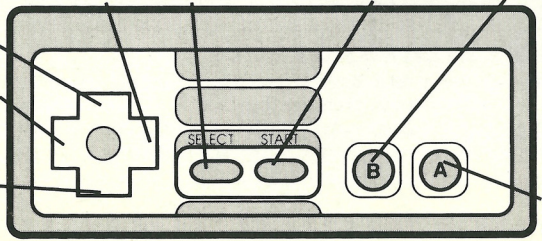
Krusty le Clown a besoin que vous l'aidiez ....oui, vous les petits ....

DEMARRER

CHARGEMENT

1. Assurez-vous que votre appareil n'est pas sous-tension (interrupteur sur position OFF). **2.** Introduisez le pack de jeu **KRUSTY'S FUN HOUSE** de la manière indiquée dans le mode d'emploi de votre SYSTEME DE JEU NINTENDO™. **3.** Mettez l'appareil sous-tension (interrupteur sur position ON). **Pour débuter le jeu,** appuyer une fois sur START pour arriver au mot de passe et appuyer de nouveau sur START . **Pour utiliser un mot de passe et continuer un jeu,** appuyer sur START et choisir la lettre que vous voulez changer (à l'aide de la touche gauche / droite) puis appuyer sur la touche haut / bas pour changer chaque lettre. Appuyer sur START lorsque le mot de passe est complet.

LES COMMANDES



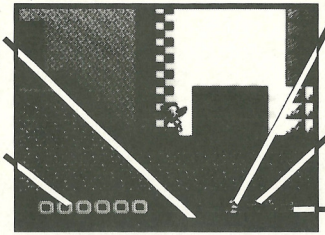
Remarque : Lorsque vous utilisez la touche "DERNIER RESSORT" pour sortir d'un niveau si vous êtes coincé, cette manoeuvre vous fait perdre 1 vie.

SUR L'ECRAN

La partie supérieure de l'écran donne l'ensemble des renseignements pour le jeu sous la forme suivante :

INDICATEUR D'OBJETS (MONTRE L'OBJET QUI EST ACTUELLEMENT DETENU)

SCORE



INDICATEUR DES ARMES (MONTRE S'IL EST FAIT USAGE ACTUELLEMENT DE TARTES RENVERSEES/ SUPERBALLONS)

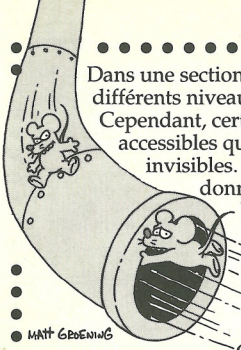
NOMBRE DE VIES

NOMBRE D'ARMES (NOMBRE DE TARTES RENVERSEES: SUPERBALLONS)

LA MAISON DE LA JOIE

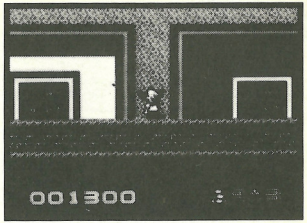
- COMME ELLE EST GRANDE !

La Maison de la joie est divisée en 5 sections qui comprennent chacune jusqu'à 14 niveaux. Quand vous entrez pour la première fois dans la Maison, vous vous trouvez dans le hall principal. Chacune des portes de ce hall conduit à l'une des 5 sections. Dans une de ces sections, chaque porte en bois mène à un niveau différent.



Dans une section de la Maison, vous pouvez parcourir les différents niveaux dans l'ordre que vous voulez. Cependant, certains niveaux sont obstrués ou ne sont accessibles que par des passages secrets complètement invisibles. On ne peut entrer dans ces niveaux qu'en donnant un coup de pied à un Bloc Magique de Bonus qui doit être découvert dans un autre niveau .

Pour franchir le seuil d'une porte ou d'un portail, placez-vous en face et appuyez sur la touche FLECHEE EN HAUT du BLOC DE COMMANDE.

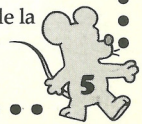


REMARQUE : Vous devez terminer de parcourir tous les niveaux d'une section donnée avant de pouvoir ouvrir la porte permettant d'accéder à la section suivante .

Lorsque vous avez terminé le parcours à un niveau (en conduisant les rats jusqu'au piège et en retournant sain et sauf jusqu'à la porte d'entrée), vous revenez automatiquement au hall de la section de la Maison dont vous êtes parti. Vous savez que vous avez terminé le parcours à un niveau lorsque la porte de ce niveau est fermée par un cadènas en argent .

Il y a dans le hall UNE porte qui est toujours fermée par un cadenas en or. Pour ouvrir cette porte , vous devez achever de parcourir tous les autres niveaux. Il n'existe pas de rats dans ce niveau spécial . Vous devez simplement y trouver le Bloc Magique qui ouvre la fosse située dans le Hall, ce qui vous permet de revenir dans le Hall principal de la Maison et donc de passer à la section suivante.

Une fois que vous avez fini tous les niveaux à bonus, retournez à la porte d'entrée de la section et appuyez sur la touche FLECHEE EN HAUT du BLOC de COMMANDE. Vous retournerez automatiquement dans le Hall principal où le chemin vers la prochaine section est désormais libre .



COMMENT PIEGER LES RATS

... VAS-Y, KRUSTY !

Chaque niveau de la Maison de la joie est infesté de rats. Heureusement, chaque niveau est équipé d'un piège . Le fonctionnement de ces pièges a rats est assuré par les admirateurs les plus sincères de Krusty, comme Bart , et par des personnes quasi étrangères , comme Homer .

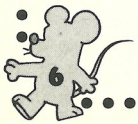
Le défi pour Krusty consiste à amener les rats dans le piège. Les foutues boules de fourrure sont non seulement incapables de grimper plus haut qu'un bloc, mais elles peuvent également être soufflées par des ventilateurs puissants, tomber dans des tuyaux et descendre par des trous dans le plancher .

La seule manière d'avoir une Maison de la joie qui soit débarassée des rats est donc de trouver des objets permettant aux rats de franchir les obstacles, de passer par les tuyaux, de franchir les trous , pour les éliminer totalement en toute sécurité .

Pour couvrir les trous, les ventilateurs ou les entrées de tuyaux ainsi que pour servir d'escalier pour les rats et pour Krusty (voir pages 12-13 du GUIDE DE LA MAISON HEUREUSE DU KRUSTYLAND DE KRUSTY), on peut utiliser des Blocs, des Super Ressorts, des Portions de tuyaux ainsi que des Bocaux .

Pour ramasser un quelconque Objet : se diriger vers cet Objet et appuyer sur la touche FLECHEE EN BAS du BLOC de COMMANDE .

Pour laisser tomber un quelconque Objet : appuyer sur la touche FLECHEE EN BAS du BLOC de COMMANDE .



REMARQUE :

- **Les Objets ne peuvent pas tous être ramassés**
- **Vous ne pouvez détenir qu'un Objet à la fois**
- **Tous les Objets peuvent être empilés les uns sur les autres ou être joints par les arêtes pour former un escalier .**

Vous pouvez toujours dire le type d'Objet que vous avez, puisqu'il apparait sur l'Indicateur d'objets situé à la partie supérieure de l'écran .

Dès que vous avez conduit les rats dans le piège, revenez à la porte par laquelle vous êtes entré, pour terminer le parcours à ce niveau .

REMARQUE : Avant de quitter un niveau, vous pourriez souhaiter passer quelque temps à chercher des Blocs Magiques qui pourraient ouvrir des passages secrets .

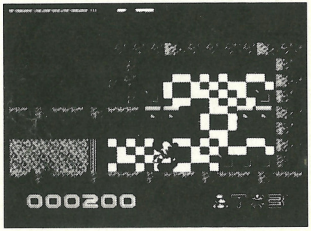
MATT GROENING

BLOCS MAGIQUES DE BONUS

Des Blocs Magiques de Bonus sont dispersés dans toute la Maison de la joie, pour vous aider à conduire les rats dans les pièges et pour vous aider à augmenter votre énergie ainsi que le nombre de vos points .

Pour obtenir un Bonus : se tenir devant lui et lui donner un coup de pied en appuyant sur le BOUTON B .

Après avoir reçu le coup de pied, le bloc va disparaitre et un bonus clignotera brièvement sur l'écran (voir pages 12-13 du GUIDE DE LA MAISON HEUREUSE DU KRUSTYLAND DE KRUSTY) .



SUPER BALLON EN BONUS

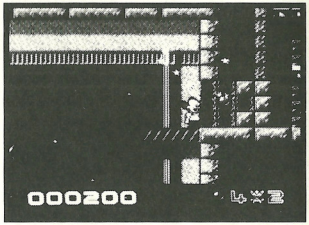
Certains murs qui obstruent votre chemin ou qui empêchent les rats de passer , sont constitués d'un Amoncellement de blocs éboulés. Vous pouvez les enlever en les escaladant ou bien en les frappant avec un ou plusieurs Super Ballons .

Pour lancer un Super Ballon : appuyer sur le BOUTON B .

NOTE : vous ne pouvez lancer un Super Ballon qu'après avoir obtenu en bonus un vous commencez à jouer avec 10 tartes renversées .

LES BONUS POUR PASSAGE SECRET

Lorsqu'on leur donne un coup de pied, certains Blocs Magiques de Bonus explosent et ne laissent pas d'Objet en Bonus. Ce sont les Bonus pour Passage secret. L'accès à un nouveau passage ou bien une porte conduisant à une pièce de bonus apparaitra *quelque part*, soit dans le niveau où vous êtes actuellement, soit dans le hall de la section. Cette pièce peut contenir des Bonus Magiques supplémentaires ou des Objets d'une importance vitale pour amener les rats jusqu'aux pièges .



Lorsque vous pénétrez dans une pièce de bonus, vous devez rassembler tous les jetons avant que la pièce de bonus ne se referme magiquement et que ne vous soyez renvoyé au niveau d'où vous venez. Si vous ne rassemblez pas l'ensemble des jetons, vous serez ramené par télékinésie devant le portail par lequel vous êtes entré. Si vous rassemblez tous les jetons, vous recevrez une Poupée Krusty qui vous donne une vie en bonus et, dans le cas de certains niveaux, vous pourrez également être transportés par télékinésie en des endroits du niveau qui sont inaccessibles autrement .

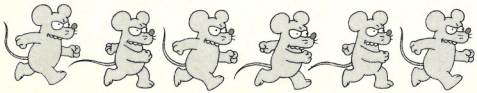
METTRE UN CLOWN A L'ABRI DES ENNEMIS DE KRUSTY

La Maison de la joie est non seulement envahie par les rats, mais encore tout un ensemble de créatures étranges a l'intention de pousser à ses limites extrêmes le rythme cardiaque de Krusty. Si elles arrivent à l'atteindre suffisamment, Krusty se fatigue et pour finir, meurt épuisé ; vous perdez alors une vie et vous devez recommencer le parcours à ce niveau. Le jeu est fini si vous perdez toutes vos vies .

Pour vous occuper de ces créatures indésirables, vous commencez à jouer avec 10 tartes renversées .

Pour lancer une tarte : appuyer sur le BOUTON B .

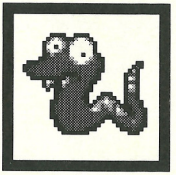
Le nombre de tartes qui vous restent est indiqué à la partie supérieure de l'écran .



LES ENNEMIS

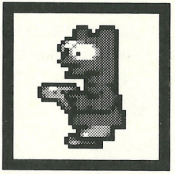
Valeur des ennemis, en points :

Section 1	100
Sections 2,3	500
Sections 4,5	1.000



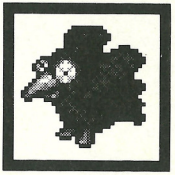
Serpents venimeux - ils ondulent sur le sol en crachant des balles de venin .

Cochons roses ailés - ils dérivent dans l'air en essayant de se poser sur vous .



Créatures étrangères à laser
Elles marchent de ci-de là en tirant des rayons laser de forte puissance .

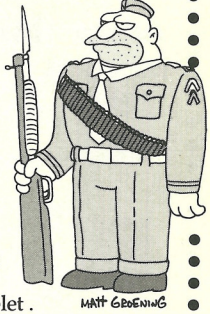
Oiseaux géants mabouls - ils volent autour de vous en vous picorant .



NOTE : Les ennemis ne sont pas les seuls à accélérer les battements du coeur de Krusty . En cas de plus de 2 chutes de la hauteur de l'écran, vous êtes à peu près dans la même situation .

LE MOT DE PASSE

L'AMUSEMENT CONTINUE !



Vous verrez un mot de passe apparaître lorsque vous aurez terminé de parcourir avec succès une section de la Maison de la joie. Copiez-le soigneusement. Il vous permet de redémarrer le jeu à un autre moment, en partant de l'extrêmité de la dernière section que vous avez explorée.

Pour utiliser votre mot de passe, charger le pack de jeu conformément aux instructions données page 3 au chapitre "DEMARRER". Lorsque vous voyez apparaître le titre KRUSTY'S FUN HOUSE, appuyez sur START pour passer à l'écran d'entrée du mot de passe.

Pour entrer votre mot de passe : choisir , à l'aide des touches FLECHEES GAUCHE / DROITE du BLOC de COMMANDE, la lettre que vous désirez changer puis appuyer sur la touche FLECHEE EN HAUT/EN BAS pour changer chaque lettre. Appuyer sur START quand le mot de passe est complet .

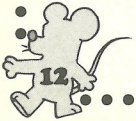
CONSEILS

■ Utiliser les Blocs, les Super Ressorts, les Ventilateurs et les autres Objets pour vous aider à sauter plus haut. Le premier Objet que vous découvrez peut souvent être là pour vous permettre d'atteindre d'autres Objets . ■ Allez directement près des Objets et des Blocs Magiques de Bonus auxquels vous pouvez donner un coup de pied. Vous lancerez une Tarte renversée ou un Super Ballon, en appuyant sur le BOUTON B . ■ Les rats peuvent être pris séparément. Assurez-vous que vous avez conduit *tous* les rats jusqu'au piège . ■ Ce travail demande peu de prouesses, mais dans le domaine des performances athlétiques, même Homer l'emporte sur Krusty ! Cependant, la rapidité est la clé du succès dans les niveaux où vous pouvez avoir besoin d'utiliser un Objet à plusieurs reprises pour rassembler les rats.

GUIDE DE LA MAISON HEUREUSE DU KRUSTYLAND DE KRUSTY

OBJET	NOM	FONCTION
ELEMENTS		
	BLOC	Sert de marche aux rats ou à Krusty pour y monter.
	BLOC POUVANT RECEVOIR DES COUPS DE PIED	Déplacé en se tenant devant et en appuyant sur le BOUTON B .
	SUPER RESSORT	Aide Krusty à sauter plus haut . **NOTE : les Super Ressorts ne peuvent pas tous être ramassés; seuls peuvent l'être ceux sur lesquels vous êtes debout au repos .**

OBJET	NOM	FONCTION
	VENTILATEUR	Souffle les rats en direction du sujet auquel il fait face.
	TUYAU COUDE	Raccord à angle droit de deux tuyaux.
	TUYAU DROIT	Remplace les tuyaux qui manquent; allonge les canalisations.
	BOCAL	Le premier rat y tombe, vous permettant de le ramasser et de transporter n'importe où rat et bocal. **Pour relâcher un rat qui est y est emprisonné :** vous tenir près du bocal et appuyer sur le BOUTON B .



BLOCS MAGIQUES DE BONUS

OBJET	NOM	FONCTION
	BLOC MAGIQUE	Contient 1 des 7 Bonus ci-dessous OU ouvre un passage secret .
	SAC A MALICES DE KRUSTY	13 points
	CHOPE DE KRUSTY	42 points
	KLAXON KRUSTY	53 points
	POUPEE KRUSTY	Vie dispo nible (9 au max .)

OBJET	NOM	FONCTION
	BURGER KRUSTY	Santé en bonus
	FRITE KRUSTY	Santé en Bonus
	MELANGE FOUETTE PARFUME	Santé en Bonus

AUTRES AFFAIRES

	BLOC EBOULE	S'émiette lorqu'on marche dessus ou si un Super Ballon le frappe.
	TARTES	Vous donne 10
	SUPER BALLON	Vous donne 9 Super Ballons pour dégager les blocs qui se sont éboulés.
	RAT	Cette boule doit être découverte, déplacée et éliminée.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux Nintendo, appelez le ACCLAIM ENTERTAINMENT SA au 16 (1) 46.84.19.61.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

Columbia TriStar Home Video
Opperstraat
38 Rue Souveraine
1050 Brussels
BELGIUM

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

NOTES

VEILIGHEID VOOROP

❍ Dit is een precisiespel met een complex elektronisch circuit. Bewaar en gebruik dit spel niet op een zeer koude of zeer warme plaats. Probeer het nooit te openen of uit elkaar te halen. ❍ Vermijd aanraking met de aansluitingen en maak deze niet nat of vuil, want dit kan het spel beschadigen. Hou het schoon door de spelcassette te bewaren in de doos. ❍ Maak het niet schoon met paraffine, verfverdunner, alcohol of andere dergelijke oplosmiddelen. ❍ Als je lang achterelkaar speelt, hou dan ongeveer om het uur een pauze van zo'n 10 tot 15 minuten.

WAARSCHUWING:

GEBRUIK GEEN T.V. MET FRONT-OF RETROPROJEKTIE

Gebruik geen front- of retroprojektie-televisie voor het Nintendo Entertainment System ("NES") en de NES spelletjes. Uw projektietelevisiescherm kan blijvend beschadigd raken als videospelletjes met stilstaande beelden of patronen op uw projektietelevisie gespeeld worden. Gelijksoortige schade kan plaatsvinden als u een videospel in de pauze-stand zet. Als u uw projektietelevisie gebruikt voor NES-spelletjes, kan noch Nintendo, noch ACCLAIM ENTERTAINMENT, SA aansprakelijk gesteld worden voor eventuele schade. Deze situatie komt niet voort uit een mankement aan het NES of aan de NES spelletjes; andere stilstaande of zich herhalende beelden kunnen eenzelfde schade aan projektietelevisies veroorzaken. Neem contact op met uw TV- producent voor verdere informatie.

Aye carumba Barts superheld, Krusty de clown, is in grote moeilijkheden. Ratten zijn zijn Fun House binnengevallen. Is het "sayonara, in Krustyland"? Natuurlijk niet! Bart en Homer hebben de beste rattenvallen die er bestaan; heb je ooit een rat gezien waar 20000 Volt doorheen gaat of die knapt als een ballon?

WAARSCHUWING VOOR KINDEREN: Probeer dit niet thuis. Wij zijn niet voor gewelddadigheden tegen echte dieren, alleen tegen tekenfilmdieren.

Alles wat Krusty moet doen, is de ratten vangen door blokken te bewegen, pijpen te verbinden, geheime doorgangen te vinden, de vloeren en muren af te breken en zich gewoon te amuseren.

Wat betreft de slijmerige slangen die over de vloeren kruipen, de roze vliegende varkens die door de lucht vliegen en de buitenaardse wezens die met laser schieten, die zal Krusty wat laten beleven door ze met taarten te bekogelen.

Dus voordat knaagdieren met zaagtanden het beste Fun House van Bart verwoesten en buitenaardse wezens de man die de "K" van komedie voorstelt, aanpakken, moet je dit spel spelen.

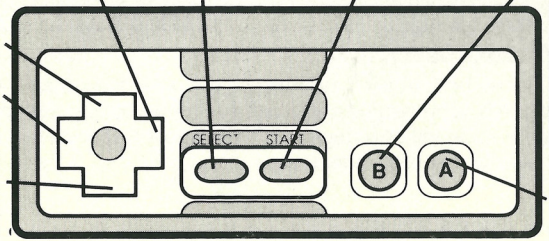
Krusty de clown heeft jou nodig...ja jou!

HOE TE BEGINNEN

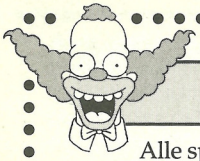
OPSTARTEN-

1. Zet de schakelaar op OFF. **2.** Voer de Krusty Fun House spelcassette in, zoals in je NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM handleiding beschreven staat. **3.** Zet de schakelaar op ON. **Om te starten:** druk éénmaal op start om het wachtwoord te krijgen en druk dan weer op start. **Om een wachtwoord te gebruiken en verder te spelen:** druk op start en gebruik links/rechts om bij de letter te komen die je wilt veranderen, gebruik daarna op/neer om de letter te veranderen. Druk op start als het wachtwoord af is.

DE BEDIENING

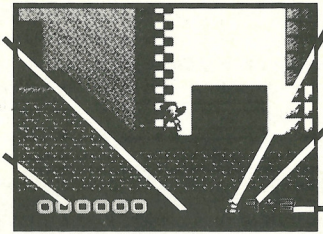


OPMERKING: Als je het LAATSTE TOEVLUCHTSOORD gebruikt om van een niveau te ontsnappen als je vastzit, kost je dat één leven.



OP HET SCHERM

Alle spelinformatie verschijnt als volgt bovenaan het scherm:

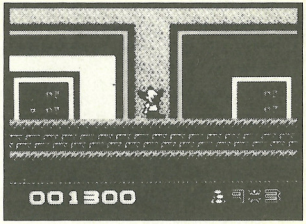


HET FUN HOUSE

-IT'S BIG, MAN

Krusty's Fun House bestaat uit 5 afdelingen, die ieder maximaal 14 niveaus kunnen hebben. Als je binnenkomt, kom je in de hoofdgang. Iedere deur leidt naar één van de vijf afdelingen. In iedere afdeling leidt iedere houten deur naar een ander niveau.

Je kunt de niveaus in een afdeling in elke volgorde spelen. Maar sommige niveaus zijn óf geblokkeerd óf lopen door geheime passages die geheel aan het oog onttrokken zijn. Daar kun je alleen maar in door een Magic Bonus Block te schoppen die je weer op een ander niveau vindt.



Om een deur binnen te gaan, moet je ervoor gaan staan en op het PIJLTJE OMHOOG drukken.

OPMERKING: Je moet alle niveaus in een afdeling halen voordat de deur naar een andere afdeling opengaat.

Als je een niveau hebt afgewerkt (door de ratten naar de val te brengen en veilig naar de deur terug te keren), ga je automatisch terug naar de gang van de afdeling waar je bent begonnen. Je bent zeker dat je een niveau hebt afgewerkt als de deur een zilveren hangslot heeft.

Er is één deur in de hal die altijd is gesloten met een gouden hangslot. Om deze deur te openen, moet je alle andere niveaus afwerken. Op dit speciale niveau zijn geen ratten aanwezig. Het enige wat je moet doen is het Magic Block vinden dat het rooster in de hal openmaakt, waardoor je naar de Main Hall en verder naar de andere afdelingen kunt gaan.

Als je alle bonus-niveaus hebt volbracht, ga dan terug naar de deur van de afdeling en duw op het PIJLTJE OMHOOG. Je gaat nu automatisch terug naar de grote gang waar de weg naar de volgende afdeling voor je open ligt.

RATTENVANGEN

DOE JE BEST KRUSTY

Ieder niveau van het Fun House zit vol met ratten. Gelukkig is er op elk niveau een plan om de ratten af te slachten. De meest loyale volgelingen van Krusty, zoals Bart, en vreemdelingen als Homer bedienen de vallen.

De uitdaging voor Krusty is om de ratten in de vallen te laten lopen. Niet alleen kunnen deze duivelse, harige ballen niet hoger dan één blok klimmen, ze worden ook rondgezwiept door sterke blazers en vallen in pijpen en gaten in de vloer.

Dus de enige manier om het Fun House rat-vrij te krijgen, is voorwerpen te vinden die de ratten over obstakels, door pijpen en over gaten helpen om ze zo op een veilige manier totaal uit te roeien.

Blocks, Super Springs, Blowers, Pipe Sections en Glass Jars kunnen worden gebruikt om over gaten en uiteinden van pijpen te plaatsen en als opstapje voor zowel ratten als Krusty (zie KRUSTY'S KRUSTYLAND FUN HOUSE GIDS op pag. 28-29).

Om een voorwerp op te rapen ga je naar het voorwerp toe en drukt op het PIJLTJE OMLAAG.

Om een voorwerp te laten vallen druk je op het PIJLTJE OMLAAG.

OPMERKING:
- **Niet alle voorwerpen kunnen worden opgeraapt.**
- **Je kunt maar één voorwerp tegelijk vasthouden.**
- **Alle voorwerpen kunnen op of naast elkaar worden gestapeld om zo een trap te maken.**

Je weet altijd welk voorwerp je hebt, omdat het bovenaan het scherm bij de voorwerp-aanduider te zien is.

Als je de ratten eenmaal in de val hebt, ga dan terug naar de deur waar je vandaan kwam om het niveau af te werken.

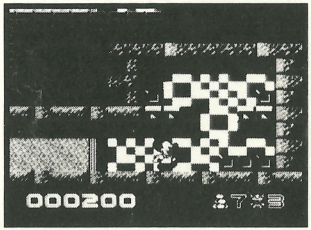
OPMERKING: Voordat je het niveau verlaat, zou je wat tijd kunnen gebruiken om te zoeken naar Magic Blocks die geheime passages zouden kunnen openen.

MAGIC BONUS BLOCKS

Om je te helpen de ratten in de vallen te krijgen en je energie en punten te verhogen, liggen overal in het Fun House Magic Bonus Blocks verspreid.

Om de bonus te bemachtigen ga je voor het blok staan en druk je op knop B.

Als je eenmaal tegen het blok geschopt hebt, zal dit verdwijnen en zal er kort een bonus op het scherm opflikkeren (zie KRUSTY'S KRUSTYLAND FUN HOUSE GIDS pag. 28-29).



MATT GROENING

SUPERBALL BONUS

Sommige muren die naar passages leiden blokkeren jouw pad, of dat van de ratten. Deze muren zijn gemaakt van Crumbling Blocks. Je kunt deze muren verwijderen door erop te gaan staan of door er één of meer Superballs tegenaan te gooien.

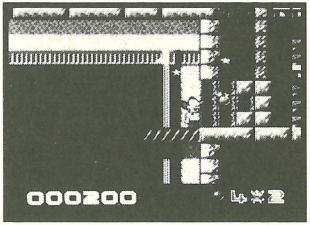
Om een Superball te werpen, druk je op KNOP B.

Opmerking: Je kunt alleen een Superball werpen nadat je een Superball bonus hebt behaald.

GEHEIME PASSAGES-BONUSSEN

Sommige Magic Bonus Blocks waar je tegen schopt, exploderen en leveren geen bonus-voorwerp op. Dit zijn geheime passages-bonussen. Ergens, óf op het niveau waar je nu bent óf in de afdelinghal zul je doorgang vinden naar een nieuwe passage of naar een deur die leidt naar een bonuskamer. Daarbinnen zijn misschien meer Magic Bonussen of voorwerpen die van groot belang zijn om de ratten in de vallen te krijgen.

Als je een bonuskamer binnengaat, moet je alle tokens vergaren voordat de magie van de Bonuskamer wegvloeit en je terug gaat naar het niveau. Als je niet alle tokens vergaart, word je verplaatst naar het portaal waardoor je naar binnen kwam. Als je alle tokens vergaart, krijg je een Krusty Doll, die je een bonus-leven geeft. Op sommige niveaus kun je worden verplaatst naar een deel van het niveau dat zonder Krusty Doll onbereikbaar is.



KRUSTY VOOR DE GEK HOUDEN...VIJANDEN

Niet alleen zit het Fun House vol met ratten, er zijn ook een heleboel rare wezens aanwezig die de bedoeling hebben de pacemaker van Krusty op hol te doen slaan. Als ze maar genoeg aanvallen, wordt Krusty moe en valt uiteindelijk neer, waardoor jij een leven verliest en opnieuw moet beginnen met het niveau. Als je al je levens hebt verloren, is het spel afgelopen.

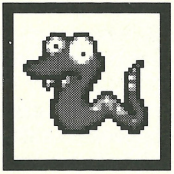
Om met deze lastposten af te rekenen, begin je het spel met tien taarten.

Om een taart te gooien, druk je op KNOP B .

Het aantal taarten dat je nog over hebt, is bovenaan je scherm te zien.

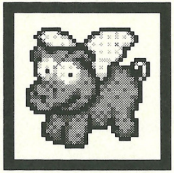
VIJANDEN:

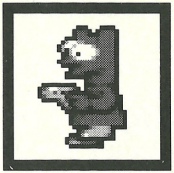
Punten voor het afrekenen met vijanden:	
Afdeling 1	100
Afdeling 2 en 3	500
Afdeling 4 en 5	1000



VENOM VIPERS glibberen over de grond en spuwen giftige Venom ballen.

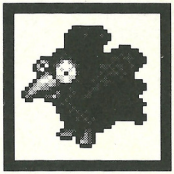
PINK FLYING PIGS zweven door de lucht en proberen op je te gaan zitten.





LASER ALIENS lopen rond en schieten met gevaarlijke laserstralen.

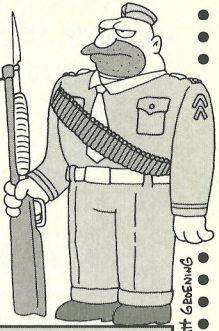
GIANT GOOFY BIRDS vliegen rond en pikken naar je.



OPMERKING: Het hart van Krusty slaat niet alleen op hol van vijanden. Als je lager dan twee schermen valt, kun je het verder wel vergeten.

WACHTWOORD...

HET BLIJFT LEUK



Als je een afdeling van het Fun House succesvol afwerkt, zie je een wachtwoord. Het stelt je in staat het spel opnieuw te beginnen op een ander tijdstip vanaf de afdeling die je het laatst hebt volbracht.

Om je wachtwoord te gebruiken, voer je de spelcassette in, zoals is beschreven in HOE TE BEGINNEN op pag. 19. Als je de KRUSTY'S FUN HOUSE titelpagina ziet, druk je op start om naar het openingsscherm van het wachtwoord te gaan.

Om je wachtwoord in te voeren gebruik je de links/rechts-pijltjes. Hiermee kies je de letter die je wilt veranderen. Daarna druk je op de op/neer-knop om iedere letter te veranderen. Druk op start als het wachtwoord af is.

TIPS

■ Gebruik de Blocks, Super Springs, Blowers en andere voorwerpen om hoger te springen. Vaak is het zo dat het eerste voorwerp dat je tegenkomt er alleen maar is om je te helpen andere voorwerpen te bereiken. ■ Ga precies naast de voorwerpen en Magic Blocks staan die je wilt schoppen. Als je op KNOP B drukt, gooi je een taart of een Superball. ■ De ratten kunnen verspreid raken. Overtuig je ervan dat je ze allemaal in de val hebt. ■ Het scheelt niet veel, maar wat atletisch vermogen betreft heeft zelfs Homer meer in zijn mars dan Krusty. Maar snelheid is het belangrijkste wapen op niveaus waar je hetzelfde voorwerp misschien meerdere malen moet gebruiken om de ratten te vangen.

KRUSTY'S KRUSTYLAND FUN HOUSE GIDS

OBJECT NAAM FUNCTIE

VOORWERPEN:

BLOCK

Trap waarop Krusty en ratten kunnen klimmen.

KICKABLE BLOCK

Verplaatsbaar door ernaast te gaan staan en op knop B te drukken.

SUPER SPRING

Helpt Krusty hoger te springen. **OPMERKING: niet alle super springs kunnen worden opgeraapt. Je kunt ze alleen oprapen als je er bovenop blijft stilstaan.**

OBJECT NAAM FUNCTIE

BLOWER

Blaast ratten in de richting waar de blower naar toe staat.

PIPE CORNER

Verbindt twee pijpen in een rechte hoek.

STRAIGHT PIPE

Vult stukken pijp aan en verlengt de totale lengte van de pijpen.

GLASS JAR

De eerste rat die erop komt valt er in; je kunt het glas dan opnemen en verplaatsen waar je maar wilt. Eén rat in het glas dient als trap voor andere ratten. **Om een rat uit de pot vrij te laten**, ga je naast de pot staan en druk je op KNOP B .

MAGIC BONUS BLOCKS

OBJECT	NAAM	FUNCTIE
	MAGIC BLOCK	Bevat één van de zeven bonussen OF opent een geheime passage.
	KRUSTY'S BAG OF TRICKS	13 Punten
	KRUSTY'S MUG	42 Punten
	KRUSTY HOOTER	53 Punten
	KRUSTY DOLL	Eén Leven (Maximaal 9)

OBJECT	NAAM	FUNCTIE
	KRUSTY BURGER	Gezondheidsbonus
	KRUSTY POTATO CHIPS	Gezondheidsbonus
	KRUSTY SHAKE	Gezondheidsbonus

ANDERE DINGEN:

CRUMBLING BLOCK	Vergruizelt als je er op staat of als het geraakt wordt door een Superball.
TAART	Geeft je 10 taarten.
SUPERBALL	Geeft je 9 superballs om crumbling block- muren te verwoesten rat de harige bal moet gevonden, verplaatst en vernietigd worden.
RAT	De pluizebal die moet worden gevonden, verplaatst en opgeruimd.

90 DAGEN GARANTIE

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM SPELKASSETTE (PAL VERSIE)

Acclaim garandeert de eerste konsument - koper/gebruiker, dat deze Nintendo Entertainment System Spelkassette (=spelkassette) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of konstrukliefouten zal vertonen.

Indien onverhoopt toch een defekt optreedt dat gedekt wordt door onderhavige garantie, zal de distributeur, Columbia TriStar Home Video, de spelkassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.
Om van deze service gebruik te maken, retourneert u de kassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan :

Columbia TriStar Home Video,
postbus 685
1200 AR Hilversum
Nederland

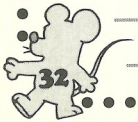
Columbia TriStar Home Video
Opperstraat
38 Rue Souveraine
1050 Brussels
Belgium

Spelkassettes welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden, en dit naar keuze van Columbia TriStar Home Video, tegen de buiten de garantie vallende kosten.

De hiervoor beschreven garantie geldt niet als de spelkassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, abnormaal gebruik of indien veranderingen aan de spelkassette zijn aangebracht na de aanschal.

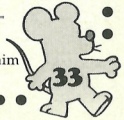
NOTES

NOTES



NOTES

The Simpsons TM & © 1993 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Acclaim® is a trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.



I K 30318

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 31 Rue Louis Pasteur, 92100 Bois de Boulogne, PARIS, FRANCE

PRINTED IN JAPAN IMPRIME AU JAPON